軒轅劍

黃金紀念版

軒轅劍黃金紀念版 說明書

SOFTSTAR DOMO

(C)1992, 1994, 1995, 1998 SOFTSTAR INFORMATION CO., LTD.

軒轅劍黃金版說明書

軒轅劍黃金版 目錄

系統需求 4
桌布集介紹 4
安裝說明 5

軒轅劍 8
序 9
一. 進入遊戲 10
二. 遊戲指令 10
平常時指令 11
戰鬥時指令 11
三. 法術一覽表 12
四. 部分道具介紹 13
五. 部分武器介紹 14
六. 部分防具介紹 15
七. 建築物介紹 16
八. 後記 17

軒轅劍貳 18
進入遊戲 19
操作說明 21
故事簡介 31
人物介紹 33
奇術系統 34
物品介紹 36

附錄一（軒轅劍的世界） 38
附錄二（城鎮中的各種去處） 41
後記 42
軒轅劍2製作群 43

軒轅劍外傳 楓之舞 44
一. 進入遊戲 45
二. 標題選單 46
三. 操作說明 47
四. 選單說明 50
五. 戰鬥選單 63
六. 奇 術 65
七. 物 品 69
八. 角色介紹 72
九. 附 錄 85
十. 問題排除 96
版權宣告 98
售後服務 99

系統需求：

主　　機	IBM PC 386 以上或其它 100% 相容機型
記憶容量	640K 記憶體（載入 DOS 後須剩 570K 記憶空間）
硬碟空間	軒轅劍　　　約 2MB 之硬碟空間 軒轅劍貳　　約 20MB 之硬碟空間 軒轅劍外傳　約 20MB 之硬碟空間
操作系統	DOS 5.0 或以上版本 ,Windows95 DOS 相容模式
磁碟需求	CD-ROM
音效設備	聲霸卡或 100% 相容卡
操作設備	鍵盤

桌布集介紹

在 CD 片中 wall paper 目錄下有多張特別設計的軒轅劍系列精緻桌布，分成 24bit 與 8bit 兩種模式及 1024×768、800×600、640×480 三種不同尺寸格式，以滿足您的需求，請多加應用！

安裝說明：

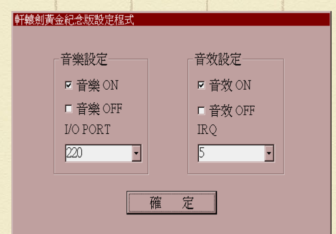
A.Windows 安裝：

請執行軒轅劍黃金紀念版 CDROM 中的 SETUP 程式，按照安裝精靈的指示進行安裝。

選擇您所想安裝的遊戲，可以 部安裝，或是僅安裝一種或兩種。



安裝完成後，會出現音效設定程式，請設定您音效卡的設定值：



若您無音效卡，請關閉音樂與音效。我們的安裝程式無法自動偵測音效卡的設定，請自行設定，
I/O PORT 的設定值一般都是 220，可以不用調整。
比較需要注意的是 IRQ，若是 IRQ 設定有錯誤，可能會引發當機，請注意。

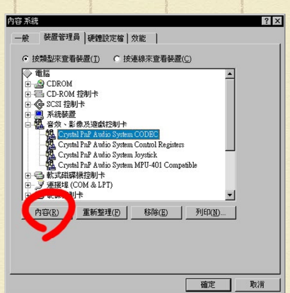
若您不了解您音效卡的 IRQ 值，可以參考以下的方法取得資料：

先選擇 Windows 工作列 開始 →設定→控制台：

控制台打開後，執行控制台中的系統選項：

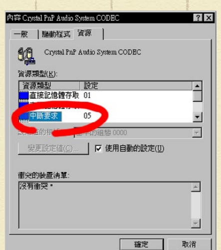


出現系統面板後，選擇**裝置管理員**，打開音效、影像及遊戲控制卡：



左方的音效卡名稱僅供參考，通常會隨著您的音效卡的名稱而有所不同。

您可以尋找您的音效卡，然後點選內容：



其中”中斷要求”就是音效卡的 IRQ 值，您可以依照此值設定軒轅劍的 IRQ 設定。

安裝完成，進入遊戲：

遊戲安裝後，會在 開始 工作列的程式集裡面，大宇資訊的群組中，建立軒轅劍黃金紀念版的群組，您安裝的遊戲項目會建立在此。

移除遊戲：

您可以在控制台的新增／移除程式移除軒轅劍黃金紀念版，請注意，您的紀錄檔也會一起被移除。若您想保留紀錄檔請在移除之前先 貝出來。

B.DOS 下安裝 :(若您沒有 Windows 才需要使用)

軒轅劍：

請進入軒轅劍黃金紀念版 SWD 的目錄下，鍵入 INSTALL C:(或 INSTALL D:\GAME)，本程式會自動在硬碟建一個 SWD 子目錄。

軒轅劍貳與軒轅劍外傳：

請進入軒轅劍黃金紀念版 SWD2 的目錄下，輸入 install 後，依照螢幕訊息的指示操作即會自動在您所指定的硬碟中建立一名為 SWD2 的次目錄，並進行遊戲的安裝與設定（若想中止安裝作業，請按 <Esc> 鍵跳出）。安裝完成後，畫面就會直接進入遊戲。

軒轅劍外傳的安裝步驟同上，只要把來源目錄 SWD2 換成 SWDA 即可。

啓動遊戲：

請將提示符號切換至本軟體的目錄下 (CD \SWD、CD\SWD2 或 CD\SWDA)，再鍵入 PLAY 即可進行遊戲。

軒轅劍一代在部分電腦無法使用使用 AdLib 音源，若您發現一代無法執行，請嘗試使用 PLAY2(無音樂) 來進入遊戲。

若執行後，出現 OUT OF MEMORY 的訊息時，代表玩者的電腦記憶體不足，請檢查是否常駐過多程式在電腦記憶體內，並讓記憶體保持在 570K 以上。

DOS 6.0 版以上 CONFIG.SYS 設定範例

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
```



序

盤古開天闢地之後，世間原本只有善惡兩神所統治的神魔界，女媧造人後才開創了人 宇神魔共存的時代。起初人 的活動範圍不大，和神魔界之間倒也相安無事，但是逐漸地，人 的快 速發展和大量開墾卻縮小了神魔的生存空間。這種激進的行為終於觸怒了神魔界，掌管邪念的和魔下的妖魔變決心要毀滅人 ，但礙於執掌善念的善神反對，使得惡神一直無法如願，人 才得以躲過一場浩劫。

經過了幾千年和平的光陰，人 的劫數還是到來了，妖魔突然開始攻擊人 並摧毀村莊和人 所創造的文明。而更令人吃驚的是從虎口餘生的人們口中得知了善神決定和惡神聯手毀滅人 的事實！

失去善神庇護的人們對於兇猛的妖魔幾乎毫無抵抗的能力，但是此時出現一位拿著軒轅寶劍的俠士，組織眾人成為一支抗魔軍，才發揮了人 凝聚的力量，壓制住妖魔的攻勢。然而好景不常，在善惡兩神親率妖魔聯手夾擊之下，抗魔軍 部慘遭 戮，無一倖免。

從此人 只有生活在妖魔的陰影下，以殘餘的力量和神魔抗衡，直到十六年後的某一天...。

一． 進入遊戲

執行遊戲後，標題下出現開始遊戲及繼續遊戲的字樣，如果你要繼續上次記錄，請選擇繼續遊戲，如果是第一次進入本遊戲，請選擇開始遊戲，然後選擇你的名字，如果你找不到你的名字，請將游標移到最後一行後面選擇 MK，按下後便出現一個點畫系統，最多可點畫四個字，請自行點畫出你的名字 (SPACE 鍵畫一點 ,CTRL 鍵擦掉一點），畫好之後按下 ESC 即可看到你畫的名字。選好四個字或選 ED(結束)字樣，電腦會問你是否確定，選否則重新輸入，選是則正式進入遊戲。

二． 遊戲指令

遊戲指令共分平常時與戰鬥時，但都使用下列 6 個鍵來選擇。

作　用	鍵　盤
↑	8
↓	2
←	4
→	6
決定鍵	空白鍵
取消鍵	CTRL
功能鍵	ESC

按下功能鍵後會出現下列功能 ：

音樂開關：開關 Ad-Lib 音樂
音效開關：開關音效
對話速度：可選擇快，中，慢三種速度
讀　　取：可取出上次存取的進度
存　　入：可記錄目前的進度(只限於平原)
結　　束：回到 DOS，若要在進入本遊戲 PLAYWIN <ENTER> 即可。

平常時指令

當你在平常時按下空白鍵可以看到在螢幕下方會出現主角及同伴的狀況，而在螢幕的上方會出現 6 個指令；這 6 個指令分別是 ：

一．交談：和主角面前的人談話
二．道具：可使用主角或同伴身上所帶的道具
三．法術：可使用主角或同伴的法術
四．狀態：可叫出主角或同伴的能力一覽表及所擁有的法術
五．裝備：可將現在身上所持有的武器或防具裝備起來
六．調查：可用來打開寶箱或調查主角前面一格的地方

戰鬥時指令

在行走途中遇見怪物之後便會出現下列 6 個指令 ：

一．攻擊：以武器攻擊怪物，可自由決定攻擊的目標
二．法術：使用主角或同伴的法術
三．道具：使用主角或同伴的道具
四．防禦：放棄攻擊 力防禦敵人的攻擊(此時受傷的點數較少)
五．自動：以武器由左而右自動展開攻擊(按住空白鍵 或 CTRL 鍵便可停止攻擊)
六．逃跑：無論主角或其中一位同伴使用此指令，均代表隊脫逃(讓反應力高的人使用此指令成功的機率較大)

三．法術一覽表：

共分成攻擊法術，輔助法術及治療法術三種

	烈火	可給予一組敵人 20 點的傷害
攻	閃電	可給予一組敵人 25 點的傷害
	熾火	可給予一組敵人 35 點的傷害
擊	霜箭	可給予一組敵人 15 點的傷害
	寒風	可給予一組敵人 40 點的傷害
輔	玄武	可使一位同伴的守備力上昇
助	地龍	可由任何地方回到平原
治	氣聚	可恢復一位同伴 40 點的體力
	氣還	可恢復一位同伴 80 點的體力
療	解毒	可解除一位同伴身體內的毒素



四．部份道具介紹：

嘉　果：服用後可恢復少許體力的果實，一般要遠行的人都會隨身帶一些在身上，以備不時之需。

人　蔘：生長在寒冷高山上的百年人蔘，因為取得不易所以價格較高，服用後可以提神恢復體力。傳說在人跡罕至的高山頂上長著千年人蔘王，但從未有人尋獲。

驅毒草：生長在沼澤地帶的藥草，因帶有解毒性質，出外的旅人常在旅途中摘取以便中毒時使用．

熏　草：燃燒此草之後會產生一種特殊的氣味，使得等及較低的怪物無法靠近，一般商人再來往各城鎮間都會帶著這種草。

地龍符：由法力高強的道士所寫下的符咒，可從任何地方回到原野，對於深入迷宮或洞穴的人而言是個不可或缺的道具。

鳳翔符：由法力高強的道士將鳳凰封在符中，使用後會化成一鳳凰，將你帶到你去過的城鎮。

還魂丹：由法力高強的妖魔所煉製，具有起死回生之效，此單為妖魔至寶，能煉成之妖魔也寥寥無幾。



嘉　果



人　蔘



驅毒草



熏　草



地龍符



鳳翔符



還魂丹

五．部份武器介紹 ：

桃木劍：由於桃木具有 傷妖魔的能力，因此人們將桃木削製成長劍的形狀。是一般人常用的武器。

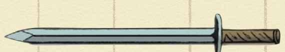
青銅劍：由青銅鑄造而成的長劍，是一般劍客最愛使用的武器。

鐵　劍：比青銅劍更重的長劍，因此破壞力也相對地提高。

流星劍：由特殊的金屬製成。重量相當的輕盈，因此可以快速的揮舞，可一口氣斬 一組敵人。

大　刀：使用與青銅劍相同的材料，為力量較強的人所愛用之武器。

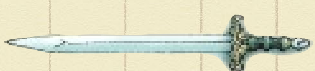
鐵　斧：沈重而破壞力強大的單刃斧，普通人無法使用 。



桃木劍



青銅劍



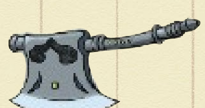
鐵　劍



流星劍



大　刀



鐵　斧

六．部份防具介紹 ：

草　笠：用草編織而成的帽子，具有些微的防護力。

布　帽：一般人所戴的帽子，由棉布所製成。

皮　帽：由獸皮所製成的帽子，具有較強的防護力。

布　衣：一般人所穿的衣服，具有些微的防護力。

皮　衣：由獸皮製成的護甲，獵人出外狩獵時最常用的防具。

縷　衣：由於衣服畫有咒文，可使敵人的攻擊法術的威力減半。



草　笠



布　帽



皮　帽



布　衣



皮　衣



縷　衣

鎖子甲：用細鋼線交叉編織而成的護甲，防護力最強。

草　靴：以草編織而成的靴子，可增加些微的反應力。

布　靴：以棉布製成的短統靴，是一般人最常穿的靴子。


鎖子甲


草　靴


布　靴

七．建築物介紹：

商　店：在城鎮中有各種商店，提供各種服務！

客　棧：在你的旅途冒險中，提供休息的地方，在客棧住上一晚，可恢復所有的體力和法力。

道具店：賣有各式各樣的道具，從符咒到藥草都有，可提供你在旅途上各種協助。

武器店：在武器店裡有著各式各樣的武器和防具，多存點錢到此買些強力的裝備，要知道，愈強的裝備愈能延長你的壽命。

藥　鋪：當你中毒時，或有同伴頻臨死亡時，可在此尋得治療。

怡春院：...!?

八．後　記：

RPG 冒險遊戲，是一種不知讓多少青少年廢寢忘食的遊戲，尤其這幾年 RPG 更加日新月異，不知更吸引了多少青年子弟投入這場戰爭，像本人我，不知經歷多少戰役，公主已經救得數不清，牆上掛的龍頭也算不完。玩過眾多 RPG，讓筆者最感嘆的是沒有幾個漢文的外國 RPG，每次救出公主打敗魔王，解救世界之後，到底這個遊戲在玩什麼也不知道，只能望著螢幕上的英文或日文嘆氣。寫一個中文的中國式 RPG 冒險遊戲，這念頭在我腦海已浮現很久，可惜礙於多種因素一直無法實現。直到今年完成七笑拳之後，所有工作人員決定要製作一個中文 RPG----- 一個真正中國風味的 RPG。能夠完成這個 RPG，必須感謝所有的工作人員，在製作期間，工作人員天天加班，連假期都犧牲掉，只為了能夠在筆者從軍前把第一章完成。軒轅劍第一章對 RPG 迷來說可能仍有許多缺點，所以我們希望您能寄回回函卡，或是寄您的意見到大宇資訊來（請指名轉交 DOMO 小組收），讓我們藉由您寶貴的意見，使遊戲製作的更好。

最後致上最誠心的感謝給您，購買我們的產品。

DOMO 小組 T.M.H.

九．軒轅劍製作群：

程式設計　：T.M.H

美術監　：郭炳宏

美　　術　：郭炳宏　陳鶴文

音　　效　：BIRD

音　　樂　：蘇竑嶂

文書處理　：李佳澤

遊戲測試　：蘇威任



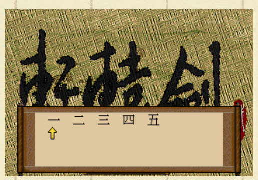
◎進入遊戲◎



▲標題選擇畫面

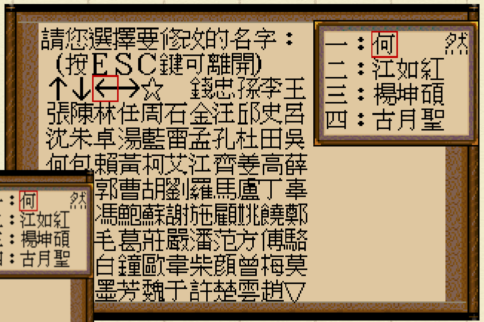
當　軒轅劍的標題畫面伴隨著音樂出現後，請玩者按下任何一鍵，此時畫面會出現”開始遊戲”和”繼續遊戲”兩項功能選單。

若您選擇”繼續遊戲”時，可以載入以前所存的遊戲進度。



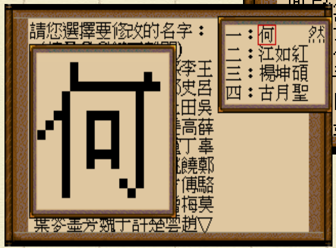
▲載入進度

當您選擇”開始遊戲”時，可以決定使用遊戲內定的姓名或是重新選擇每位主要角色的姓名，也可選”☆”執行繪字功能。



▲修改姓名畫面

（其中標有☆處為執行繪自功能）

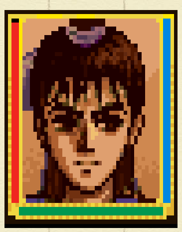


▲繪自功能

以下是修改姓名畫面所使用到的操作鍵：

操　作　鍵	選取姓名	繪字功能
< ↑ > or < 8 >	向上移動	向上移動
< ↓ > or < 2 >	向下移動	向下移動
< ← > or < 4 >	向左移動	向左移動
< → > or < 6 >	向右移動	向右移動
<Page Up>	向上一頁	＊
<Page Dn>	向下一頁	＊
<Ins> or <Ctrl>	取　消	消去黑點
<Enter> or <Space>	確　定	加上黑點
<Esc>	結束選取	退出此畫面

人物圖相所代表的狀態：



人物左邊的紅色線代表此人的生命值百分比，降至零即稱為「瀕死」。瀕死無法用一般療傷奇術或物品治療，也無法參加戰鬥。到客棧休息及使用專門治療瀕死的奇術或物品就可恢復（通常恢復生命值時體力值也會連帶恢復）。

右邊的藍色線代表此人的體力值百分比，在使用”奇術”中的”技巧”時需要劇烈消耗體力值。體力值經常會隨著生命值一起恢復。而下方的綠色線代表此人的仙術值百分比，在使用”神通”或”符咒”兩項奇術時會消耗此數值。

◎操作說明◎

一、按鍵說明

本遊戲只需鍵盤即可 盤操控。下列表格中記載了遊戲所使用到的操作鍵，以供玩者參考：

按 鍵 名 稱	用　　途
< ↑ >	操作主角向上移動
< ↓ >	操作主角向下移動
< ← >	操作主角向左移動
< → >	操作主角向右移動
<Ctrl>	取消目前動作或離開目前選單
<Enter>	開啓指令欄及確定執行
<Space>	與他人對話、調查物品及確定執行

另外，為方便習慣單手操控的玩家，特別將鍵盤右邊的數字鍵做一規劃。以下為單手控制的操作鍵說明：

按 鍵 名 稱	用　　途
< 8 >	操作主角向上移動
< 2 >	操作主角向下移動
< 4 >	操作主角向左移動
< 6 >	操作主角向右移動
<Ins>	取消目前動作或離開目前選單
<Enter>	開啓指令欄及確定執行
< 5 >	與他人對話、調查物品及確定執行

當您在選用”物品清單”、”奇術選單”或”個人狀態欄”時，除了方向鍵之外，我們還準備了以下的輔助按鍵：

按鍵名稱	用　途
<Home>	抵達最前一項
<End >	抵達最後一項
<Page Up>	向上捲動一頁
<Page Down>	向下捲動一頁



▲奇術指令的選單畫面

若玩者使用大宇搖桿時，可以利用本遊戲內 的大宇搖桿設定檔或自行設定。以下是本遊戲內 的大宇搖桿設定檔內容：

二代	三代	用　途
<A>	<B>	取消目前動作或離開目前選單
<START>	<START>	開啓指令欄及確定執行
<B>	<A>	與他人對話、調查物品及確定執行
*	<D>	與 <Home> 相同，為抵達最前一項
*	<E>	與 <End> 相同，為抵達最後一項
*	<F>	與 <PgUp> 相同，為向上捲動一頁
*	<C>	與 <PgDn> 相同，為向下捲動一頁
<SELECT>	*	與 <Esc> 相同，為結束修改姓名畫面用

二、選單說明

—移動時的選單



▲移動時選單



若選取”天書”這項指令時， 畫面上會開出另一張選單， 以下便是選單內的功能介紹：


▲選擇天書後指令選單

●音　樂（開 關）

若此選項後的括弧內為「開」時，表示目前遊戲中有背景音樂，玩者可以選擇此項將音樂打開或關閉。

●音　效（開 關）

為遊戲音效的開關，玩者可以自行決定開或關。

●讀　取

若玩者在先前存過進度，就可由此選項呼叫上次的記錄。記錄最多可保存「五」個，以幫助遊戲進行。

記　錄

玩者若玩累了，本項指令可以幫助玩者將目前的狀況記錄下來。存檔應該注意的事有：

1．並非任何地點都能存檔，必須在原野上才能夠記錄。

2．玩者只能夠記錄「五」個檔，所以存檔時必須小心，以免存錯而蓋掉了重要的記錄。

訊息速度

為主角和其他人對話顯示的速度，可由玩者任意調整。共有五段，「一」表示速度最快，「五」表示最慢。

遊戲速度

為主角行動的速度，可由玩者任意調整。共有五段，「一」表示速度最快，「五」表示最慢。

跳回ＤＯＳ

選擇此項時，程式會詢問玩者是否確定，若玩者選擇確定，則會立刻結束遊戲，並回到 DOS。

奇術

選取”奇術”指令後，還須指定使用者，然後畫面上會列出此人可以使用的奇術名稱。名稱的顏色若為紅色，則表示在目前的環境下無法使用（如戰鬥中能夠使用的，在非戰鬥時就無法使用）。若玩者選擇了任何一項奇術，畫面左下角便會開出一塊指令欄，分別是：



▲奇術選單

使　用

執行此項功能後，玩者所選擇的奇術便會發揮功用。

煉　符

若玩者選擇的奇術種 是”符咒”，則會出現這項指令。功能是將該符咒煉成物品，以供自己或同伴使用。

說　明

可以查看物品的說明文，以了解奇術的來由和使用方式。

有關奇術部份的其他說明會在第 34 頁「奇術系統」章節中詳述。

物品

選取”物品”指令時，畫面會列出隊伍所有物品的清單，玩者若選擇任何一種物品，畫面左下角便會開出另一塊指令欄，分別是：

●丟　棄

將此項物品拋棄不要（已丟棄之物品將無法取回）。



▲選擇物品後出現指令

●使用 裝備

若為能夠裝備之物品，指令會顯示”裝備”。裝備之後，若想將其解除，請選擇物品欄內的”無”，以代換身上的裝備。

●說　明

可以查看物品的說明文，以了解物品的來由或使用方式。

●煉妖壺

在得到煉妖壺之後才會出現這項指令。功能為利用煉妖壺來組合煉化物品，但通常大多數失敗的組合都會變成一隻蛙，那是「壺中仙」最擅長創造的生物。

狀態

選取”狀態”指令後，還須指定其中一位角色，接著便出現該角色的狀態欄，玩者可藉此得知該角色的詳細狀態。以下便是”狀態欄”內各項目的名稱及簡介。

●生　命

此數值為該角色的生命。當數字降至四分之一以下時，會出現重傷警告。降為零時該角色會陷入瀕死狀態，此時若不至客棧休息，或以藥物、奇術救治，將無法參加戰鬥。



▲角色狀態欄

●體　力

表示該角色目前的體力及體力上限。若玩者使用了奇術指令中的技巧，將會耗損體力。

●狀　態

此項平時以健康表示，若角色中毒或者麻痺等等狀況，均會顯示在此。

●金　錢

隊員 體所攜帶的金錢數。

●力　量

此數值會影響戰鬥力，數值越高則戰鬥力越高。

●智　慧

代表該角色的智慧。此數值並不會改變，但會影響某些奇術的效果。

●敏　捷

此數值將決定戰鬥時的優先攻擊權。數值越大則越能早一步攻擊對手。

●仙　術

表示該角色施展仙法的能力。若玩者使用了神通及符咒這兩種奇術將會消耗此數值。

●反應力

決定迴避敵人攻擊的成功率。此數值越高則迴避的機率也越高。

●戰鬥力

攻擊時敵方所受到的傷害效果。此數值越高則敵方受到的傷害越大。

●防禦力

此數值會影響抵擋敵方攻擊的能力。數值越高則越能抵擋對方的攻擊。

●等　級

代表了該角色目前的平均能力水準。

●經　驗

斜線左方的數值代表目前的經驗，右方則代表下次升級時所需要的值。

●裝　備

顯示 身上下的裝備物。其中指表示戒指，而法寶則是除了身上所穿戴的裝備之外的一種具有特殊功用的物品。

—戰鬥時的選單—

不同於移動畫面的是，戰鬥畫面中另外有其專屬的指令。戰鬥畫面出現時，會有四種基本指令，但各個基本指令下還有該指令的子選單，以下便是這四種基本指令及其子選單的功能介紹。



▲奇術子選單



▲戰鬥畫面選單



▲攻擊子選單



▲行動子選單



▲物品子選單

攻擊

●攻　擊

選擇此項後，再決定對象，該角色就會攻擊這個敵人，攻擊完畢後會回到待命狀態，等待玩者執行下一次指令。

●集　中

選擇此項後，再決定對象，我方 體就會集中攻擊這個敵人，直到任何一方生命降至零或玩者按任何鍵放棄攻擊為止。

奇術

當玩者選擇此項指令時，畫面會開出奇術選單。在選單內選定某一項之後就能施展出來。
註：此時無法觀看說明文。

物品

當玩者選擇此項指令時，畫面會開出物品欄。在物品欄內選定某項物品、收服的敵人或已煉成的生物之後就能使用或是協助戰鬥，要注意戰鬥中只能同時釋放兩個”活物”出場。
註：此時無法觀看說明文。

行動

●防　禦

選擇”防禦”指令後，角色會以防禦的狀態來抵擋敵人攻擊。雖然效果不很大，但對於利用煉妖壺來收服虛弱的敵人倒不失為一個好方法（因不小心會砍死敵人）。

●逃　跑

不一定會成功，但成功的話就能脫離這場戰鬥。

●煉妖壺

在得到煉妖壺後才會出現這項指令。使用時能夠捕捉到因重傷而虛弱的敵人。

◎故事簡介◎

話說盤古開天闢地之初，世界仍處於蠻荒未明之際，女媧神乃是當時唯一生物，因感覺寂寞，於是捏土為人、撮泥為獸，於焉萬物始生。然女媧所造之高智慧生物中，又大致可分成兩 ：

一 較易學習使用週遭環境的任何器物，或直接取用、或加以改良，以應付身旁諸多困難之事，他們自稱為人 。

另一 擅長發揮自身能力，或為魔法、或為蠻勁。外貌不盡相同，他們被人 稱為妖魔。

長久以來，兩 族人漸成勢力，結黨鬥爭，自黃帝與蚩尤之戰後餘波不斷，後來人 運用了高超的鑄劍技術，造出了一柄無比神奇的神兵利器，以黃帝之姓命名為「軒轅劍」。得到此劍的一位無名俠士利用此劍斬妖除魔，並領導人 對抗妖魔族，被尊稱為軒轅劍俠。由於軒轅劍的出世，使得妖魔族頓時氣燄大消，為了找出對付軒轅劍的方法而尋求對策，最後因意見相左而分成主戰及主和兩派。主和派的妖魔派出了使者與人 談合，從此互不侵犯；而主戰派的妖魔則主張對抗軒轅劍俠，非得消滅人 不可。主和派的領導者被人稱為「善神」，而主戰派的領導者則被稱之為「惡神」。

然而，就在距今十多年前，原本與人 相近的善神一派，竟與惡神聯手向人 展開一場大侵略，被善神出賣的人 力抵抗，但大多數的人和妖魔在此一戰中同歸於盡。善神、惡神與軒轅劍俠，亦在此役結束後下落不明、生死未卜・・・。

十七年後，一位年輕小伙子，在其亦父亦師的老師傅扶養之下長大了，這位老師傅將所學盡傳於他，並讓他在十七歲時下山，要他至江湖中歷練一番。

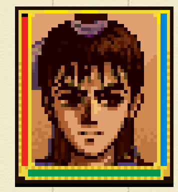
年輕人下山後，發現自十七年前人魔大戰之後，人 與妖魔的勢力均消長許多，也和平相處了好一段日子。然而好景不常，就在幾年前，人 出現了一個以軒轅劍俠為膜拜對象的幫派—軒轅幫。該幫的宗旨在於承繼軒轅劍俠畢生斬妖伏魔的誓願，見妖就斬、見魔就砍，因此打破了人魔勢力的均衡，妖魔族的生存空間大受威脅。此時一位自稱「惡神」的妖魔為了維護人魔的均勢挺身而出。「牠」的出現，同時也給大地帶來了一些前所未見、兇猛殘暴的妖魔與妖獸，「惡神」糾眾盤踞於火燄山區，儼然與人 軒轅幫形成對恃的局面。

主角何然，原本過著與世無爭的日子，卻因為某種巧合而被捲入一場人魔之戰中（見一代劇情），也因此得知自己是軒轅劍俠的後代，開始追查當初人魔大戰的經過，同時探究這名惡神的真實身份。

何然在旅途中遇見了年紀與自己差不多，且滿懷正義之心的年輕黑衣俠——楊坤碩（此人於《軒轅劍Ｉ》中名為寧采臣），接著又認識從小在鳳凰塔長大，且被妖咒 身的美麗小姑娘——江如紅（原《軒轅劍Ｉ》中名為小倩）。三人在機緣之下巧遇，又難得年紀相當，於是便結伴同行，共闖江湖。《軒轅劍》故事於焉展開……。

◎人物介紹◎

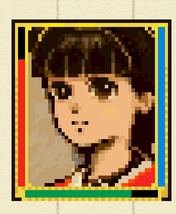
何　然



你所扮演的角色，年齡十七歲，他出生那年正好是人 與魔族大戰之年，從小跟隨師父修練武術及仙術直到成年為止，然後下山歷練修行。

他對學習各種不同的知識有著濃厚的興趣，因人 與魔族的不斷衝突，使週遭的環境不時的受到影響，因此他希望善用所學去幫助有困難的人，並找出徹底解決問題的方法。

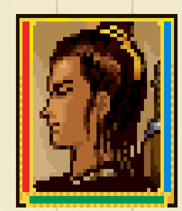
江如紅



從小被囚禁在鳳凰塔頂，被妖魔族的火鳳凰所扶養。年約十六歲，個性活潑好動，也向火鳳凰學了不少法術。但因為知道自己被下了詛咒，不敢隨便外出以免傷害到別人。後來被何然與楊坤碩兩人搭救，便下定決心離開鳳凰塔，與何然等人一同旅行。

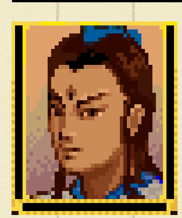
她對童年時的親生父母隱約有點印象，很希望能和自己的家人團聚。

楊坤碩



江湖上人稱黑衣俠。年齡二十歲，以行俠仗義為己任，個性剛毅木訥且沈默寡言，擅長武術，與何然是志同道合的夥伴，因此兩人一同遊歷江湖。非常崇拜軒轅劍俠，希望能夠繼承他的志向。

古月聖



四處旅行的醫生。因為暗戀江如紅而厚著臉皮跟隨隊伍，身世及年齡都不詳。是個個性溫厚的書生。因為在滄江神洲旅行了很久，所以對地理環境非常熟悉。

◎奇術系統◎

奇術系統中包含了”神通”、”技巧”、”符咒”與”醫術”等四大 。使用這四 奇術後，會消耗某些數值或物品，如”神通”與”符咒”會消耗施法者的仙術值，”技巧”會消耗使用者的體力值，”醫術”會消耗物品欄的五 藥材（五 藥材請參考說明書第36頁）。遊戲中還提供了所有奇術的說明文，可以在使用前先參照其用法。

煉符的使用方法：

使用符咒術時，會多一項”煉符”的指令，可將符咒畫出來放在物品欄內，讓沒有這項奇術的同伴使用。但在使用物品欄的符咒時仍然會消耗掉使用者的仙術值（並非煉符者的），所以玩者必須嘗試調度運用。

關於需要媒介的奇術：

若在戰鬥中要使用雷擊符，就必須先召喚一朵施法用的雲，例如施展祭雲符或使用火龍傳雲令。其他還有祭風符、祭火符也是媒介 的奇術。但是要注意敵方同樣也可能會利用這種媒介，只要在敵方開始召喚媒介時多注意就可以了。通常需要媒介的奇術威力都很強，在適當的時機消除媒介是很重要的事。以下是各系奇術的媒介及適用的奇術說明。

風 系：

適用符咒：

轉風符　如刀割的旋風，但範圍不大，只能對付一個敵人。

踏風符　被施此術者移動時有風助力，增加敏捷力。

使用媒介：

祭風符　召喚風的媒介。

止風符　停止風的媒介。

雲 系：

適用符咒：

放雨符　讓天上雲霧放出含冰針的細雨，對敵人造成傷害。

散冰風輪符　天上有雲時才可施展，將雲中的水氣結合成冰刨，集中攻擊目標。

冰石亂墜符　喚出雲中水開始結晶，形成冰石下墜攻擊目標。

天雷符　聚集天地星辰的能量，從閃電中釋放出來，可針對某個敵人予以致命攻擊。

所需媒介：

祭雲符　召喚一朵雲的媒介，這種媒介並非真的雲，也可在室內召喚。

退雲符　退散雲的媒介，有時候在戰略上敵人會使用你不會的奇術，或許可用此法來阻止敵人的戰略。

火 系：

適用符咒：

帶火風輪符　喚風引火焰形成火圈輪，向敵方掃去。

火龍吐炎符　從火焰中衝出一條火龍，口吐火球噴向敵人，攻擊相當猛烈。

所需媒介：

祭火符　召喚火的媒介。

收火符　收回火的媒介。

◎物品介紹◎

物品欄最多能攜帶五十樣物品。所能得到的物品都有其說明、圖樣及 別顯示。得到煉妖壺後，隊伍所有的行李就會被保存在煉妖壺中，因此可以攜帶大型的生物，據說煉妖壺之內有著另外一個世界，其中還住著一位「壺中仙」，他會幫助使用此法寶的人，吸收保存任何東西在壺裡（包括敵人），甚至還提供他的法力將任何生物煉化



▲煉妖壺

成另一個新的生命。傳說此壺是遠古時期女媧神創造世間生物的工具。後來女媧神將此壺留在凡間，關著無數危害凡間的危險妖怪，靜靜的隱藏在不為人知的地方・・・。



當主角在遊戲中得到煉妖壺後，會在移動畫面的”物品”命令以及戰鬥畫面中”行動”命令裡多出”煉妖壺”的指令。戰鬥中可利用煉妖壺把生命力不足的敵人吸收進來，然後在戰鬥以外的時間使用煉妖壺組合吸收來的生物。但要注意合體出來的生物等級，若高過主角太多時，壺中仙會因為主角無法駕馭而拒絕合體。以下便是遊戲初期主角能夠拿到或買到的物品簡介，共分為道具、藥材及裝備物品三大 。其中藥材還可細分為金、木、水、火、土等五種 。醫術的使用，必須靠著藥材的調配組合才會發生功效，因此在施行醫術時，身上的藥材就會自動減少。藥材不夠時，便無法使用該項醫術。

道 具

乾 糧	旅行必備的食物，食用後可恢復少許體力。
水 果	日常生活中的食品，食用後可恢復少許體力。
嘉 果	一種稀有果實，服食後能夠補充體力及生命力。
松 月 漆	一種特殊樹脂所製成的療傷靈藥。
解病萬靈丹	可用來治療中毒。
土地神籤	能呼喚出土地神，幫忙你回到上次去過的城鎮。
還 魄 丹	可解救瀕死之人的靈藥。

醫 術

邪中藥經	邪華陀橅嶂所著的邪中藥經，可在戰鬥結束後解毒、治病。
病害論冊	蒼海一粟生留下的秘笈，專治各種疑難雜毒。
急 救 術	急救術最適合在戰鬥中使用，治療垂危的人。
解藥全集	解藥 集搜集了治療麻痺、睡眠、石化、冰凍、束縛、混亂、無神、中毒、中蠱的解藥及療法，是醫中至寶。
點水清心冊	點水清心冊除了不能在戰鬥中使用之外，是恢復體力、治外傷或重傷的良法。
施 蠱 術	古中洲西南方所使用癱瘓他人的法術，中蠱者會在短時間內立即暴斃。
屍 變 法	讓瀕死的同伴恢復健康。
合 精 法	種能在短時間內恢復受法者體力的醫術。
回 神 術	為古時道術者所必學，能在戰鬥中恢復少許仙術。
聚神藥集	為回神術的再加強，能夠恢復更多的仙術，但需要耗掉更多種的藥材。

裝備物品

匕 首	一般人防身的武器，優點是可左右手各拿一把。
紙 扇	武功高強的人，就算使用紙扇也能發揮高強功力。
青 銅 劍	青銅劍是一般常見的武器，以青銅材質製成。
木 槍	木槍是一般民眾最常使用的武器。
大 刀	俗話說千日劍，百日刀。刀比起劍要容易上手的多。
大 環 刀	如果是好的打鐵匠，鑄造的大環刀既鋒利又實用。
皮 護 甲	皮護甲可保護身軀重要部位，降低傷害的嚴重。
絲 衣	以蠶絲織成的絲衣，冬暖夏涼，十分好用。
斗 笠	日常生活中使用的斗笠，能擋陽光及遮雨。
皮 帽	出外時戴著皮帽，能遮避風寒，免受疾病之害。
皮 手 套	皮手套的活動性良好，又能有效的保護雙手。
草 鞋	一般百姓所穿著的鞋。
布 鞋	比較有點積蓄的人家，多半會買這種行動方便的布鞋。

◎ 錄一：軒轅劍的世界◎

這世界的眾生

●動物

這世界充斥著各種動物，通常能捉到的都可賣一些錢。

●人

女媧神創造的生命中，智慧最高的種族，擅長創造、利用器物來維持生活。

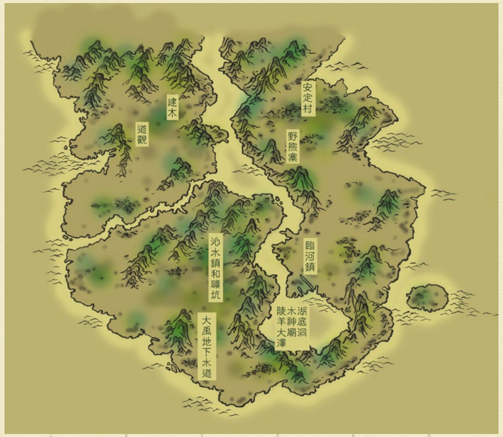
●妖魔

來源不一，型態不一，有特殊能力的生物或非生物。

●神仙

自然現象的管理者，有組織式的存在任何地方。

地理環境



1・安定村
2・野熊寨
3・臨河鎮
4・陵羊大澤
水神廟
湖底洞
5・大禹地下水道
6・沁水鎮和礦坑
7・道觀
8・建木

1・安定村

由於 近的山賊盤據甚久，民生凋敝，就連村裏原本唯一的客棧，也因為沒有外地人來住，早已改行賣茶維生。如果要休息，客棧老闆會勸您至村長家，如今村長是該村裏唯一有能力收留眾人過夜的人了。

2・野熊寨

數年以前，一位名為「火眼狻猊」的土匪頭子，帶了眾多嘍囉，在此地蓋了座山寨。這座山寨的位置，剛好擋住了妖魔侵入安定村內。因此這位自命不凡的寨主，仗著保護安定村村民的理由，在村內橫行霸道、魚肉鄉民。

3・臨河鎮

此鎮因濱臨宛河，故名之。但最近出現一隻妖魔，在宛河上興風作浪、弄翻來往船隻、傷害人 ，因此無人敢再行船於宛河之上，兩岸交通也失去連繫。河中的妖魔法術高強，就連鎮裡的軒轅幫門徒都對牠莫可奈何，三番兩次設下天羅地網，卻仍被牠破了。有人追蹤出牠的下落，得知牠潛伏在 近的陵羊大澤裡。於是鎮長提出懸賞，希望有好漢能除掉這妖魔。

4・陵羊大澤、水神廟和湖底洞

臨河鎮中有個傳說，在陵羊大澤中央，有一千年古屋，其中住了一位蛇頭人身的上古仙人，卻無人敢去一探究竟。

5・沁水鎮、礦坑

沁水鎮以製鐵聞名，一個鎮上就有三家鐵舖，原本依靠近鐵礦場豐富的礦脈而繁榮了起來。但由於礦場不小心掘到一處上古遺跡，引出了保護遺跡的上古地獸——『皰鴞』。皰鴞出現後，傷害了許多礦工，使得他們不敢繼續工作，採礦工作也因而停頓了下來，打鐵舖得不到原料，只好暫時歇業。

6大禹地下水道

有一位道行很高的道士在此修行。這位道士長時間觀察建木，對建木有很高深的見解，也常和過往的旅人相互討論或講解他的看法。

7・道觀

相傳為大禹治水後所遺留下的遺跡。無人知道其進入方法。在其它地方也可見到和此處 似的遺蹟。

8・建木

一株巨大的神木。遠遠看去比山還高，四週充滿了神奇的力量，沒有生物能夠靠近它一步。傳說此處是通往仙境的唯一通路。

◎錄二：城鎮中的各種去處◎

●客　棧

除了市鎮中的三姑六婆之外，客棧中常會有些人在此聊天。有時間不妨和這些人談談，說不定會得到一些重要消息，或是知道此地更多的民情。就算是千錘百鍊的英雄，也必需休息。客棧裡有的是舒適柔軟的床，可讓隊伍的疲勞狀況完 恢復，即使瀕死也一樣能復原。

●藥　舖

藥舖專賣些醫術應用的藥材以及各 特製藥物。每一種病症所需要耗用的藥材都不同，只要懂得對症下藥，又能將金、木、水、火、土五大種 的藥材備齊，一旦有症狀發生，就可以立刻配製藥物了！

如果不想使用醫術，藥舖還有已煉製成的丹丸，雖然較貴卻可直接使用，對玩者也是個不錯的選擇。

●武器店

武器店是專賣鐵製品及防具的地點，平時還幫一般農家打鐵，例如製做菜刀、鋤頭等等。因為亂世之中，妖魔強盜橫行四方，很多人都會去武器店買一些刀棍等武器防身。玩家不妨也多去武器店瞧瞧，順道買些武具，可以提供自己更周 的保障。

●雜貨店或雜貨攤販

如果想買些雜物，不妨去趟雜貨店，找找看有沒有稱手的道具。這些雜貨店還兼差做二手貨生意，不過可不是什麼都會收購的。如果找不到雜貨店，逛逛街坊，說不定能找到流動的雜貨攤販，這種雜貨攤販麻雀雖小，卻五臟俱 。

◎後記◎

　　最近有許多人不斷討論著「日式RPG」好玩？還是「美式RPG」好玩？在製作「軒轅劍貳」時，有許許多多的人告訴我不同的意見，不同的想法，何謂「日式」？何謂「美式」？我至今仍無法明暸，至於那一式好玩？我想這是沒有答案的問題吧！就像動作遊戲好玩，還是射擊遊戲好玩一樣。我想，那一式，那一 都不重要，好不好玩才是主要的吧！

　　不知『軒轅劍貳』在玩家眼中是定為何式？

　　軒轅劍貳到現在算是製作完畢了，同時這也是對我們自己下了一張挑戰書，因為下一個遊戲勢必要比現在更加進步，更加好玩，但下一個遊戲不管是要做什麼，我們都會繼續努力下去，製作出更好玩的作品，同時也希望玩家們能一起參與我們，不論您有任何的批評或建議，請來信告訴我們，那都將會是我們邁向更好的指標。

　　在我們追求給玩家一個好遊戲的旅程上，我們將永遠重覆著這句話：

　　『也許我們不是最好的，但我們將會是最努力的！』

DOMO小組　TMH

◎軒轅劍貳製作群◎

監　　製・・・・・・・・・・・・・・李永進
企　　劃・・・・・・・・・・・・・・鮑弘修
美術總監・・・・・・・・・・・・・・郭炳宏
地圖設計總監・・・・・・・・・・・・陳文威
劇　　本・・・・・・・・・・・・・・
蔡明宏　李佳澤　郭炳宏
鮑弘修　高文麟　鄭君偉
程式設計・・・・・・・・・・・・・・蔡明宏
文案・對白設計・・・・・・・・・・王姿懿
姜崇熙
參數調整・・・・・・・・・・・・・・李佳澤
戰鬥隊伍編排・・・・・・・・・・・・鮑弘修
地圖設計・・・・・・・・・・・・・・陳文威
羅國成　陳彥志　陳志益
戰鬥角色設計・・・・・・・・・・・・簡明哲
戰鬥效果設計・・・・・・・・・・・・林克敏
演員設計・・・・・・・・・・・・・・蔡大勝
戰鬥背景・・・・・・・・・・・・・・陳志益
蔡大勝
角色動畫・・・・・・・・・・・・・・薛向前
3D動畫設計・・・・・・・・・・・・王柏森
片尾動畫設計・・・・・・・・・・・・林克敏
美術編輯・・・・・・・・・・・・・・蕭建宏
封面繪製・・・・・・・・・・・・・・陳弘耀
音樂・音效・・・・・・・・・・・・蘇竑嶂
説明書・廣告・封面・・・・・・・・・鮑弘修
姜崇熙　蕭建宏
資料輸入・・・・・・・・・・・・・・陳志祥
遊戲測試・・・・・・・・・・・・・・
李威霄　郭幸豔　梅期皓　葉正輝
張文忠　張孝儀　姚壯憲　陳志弘
資料協助・・・・・・・・・・・・・・林俊榕
梅期皓
鼎力協助・・・・・・・・・・・・・・張孝儀
鄭淑芬　黃雅芳　馮珏瑜
陳志銘　林嘉裕　姚壯憲
林大甲　張素蘭　楊淑如



壹・進入遊戲

配備設定完畢後，您就可以準備進入軒轅劍外傳的世界裡，享受奇妙又另人興奮的冒險旅程了。



▲標題選擇畫面

當本遊戲的標題伴隨著音樂出現時，您可以按下鍵盤上任何一鍵，這時畫面會出現「開始遊戲」和「繼續遊戲」兩個選項。

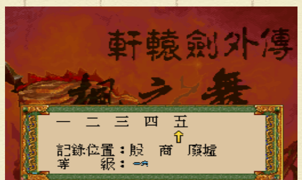
若您有無法執行或其他問題時，可以參照本手冊的「問題排除」部份。

貳，標題選單

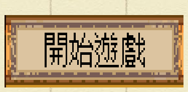


若您選擇「繼續遊戲」，就可以載入先前所儲存的進度。軒轅劍外傳中，一共提供了五個進度讓您運用。選擇進度時，畫面上會顯示該進度的「儲存位置」及主角的「等級」。

在選擇進度時，您可以使用左、右鍵來選擇，再按 <ENTER> 鍵來確定即可。



▲載入進度

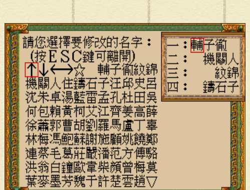


當您選擇「開始遊戲」時，螢幕上會顯示遊戲人物姓名的輸入畫面。這時您可以決定使用遊戲內定的姓名或者重新替每位角色命名。

如果遊戲中提供的字裡，找不到您所需要的，您還可以選擇「☆」的符號來執行繪字功能。


▲繪字功能

在您替角色命名時，請注意有「姓」，和「名」的區別．人物姓名最多可輸入四個字，前兩字為姓，後兩字為名．





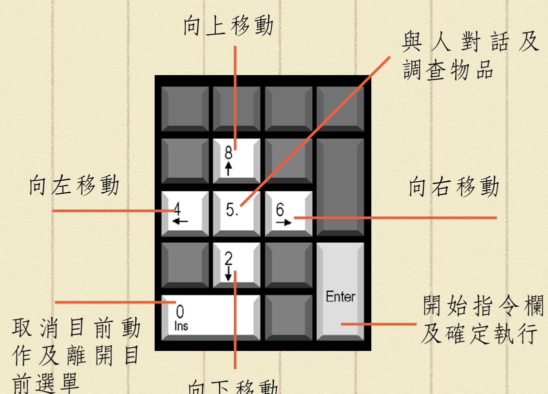
參，操作說明

以下是修改姓名畫面時所使用到的操作鍵：

操作鍵	選取姓名	字功能
< ↑ > or < 8 >	向上移動	向上移動
< ↓ > or < 2 >	向下移動	向下移動
< ← > or < 4 >	向左移動	向左移動
< → > or < 6 >	向右移動	向右移動
<Page Up>	向上一頁	*
<Page Dn>	向下一頁	*
<Ins> or <Ctrl>	取　消	消去黑點
<Enter> or <Space>	確　定	加上黑點
<Esc>	結束選取	退出此畫面

移動模式

本遊戲的操作方式非常簡單，只需要鍵盤即可輕鬆操控。但為方便說明，特別將遊戲區分成「移動模式」及「遊戲選單」兩大　。並且收錄了「大字搖桿」二代及三代的操作方式。

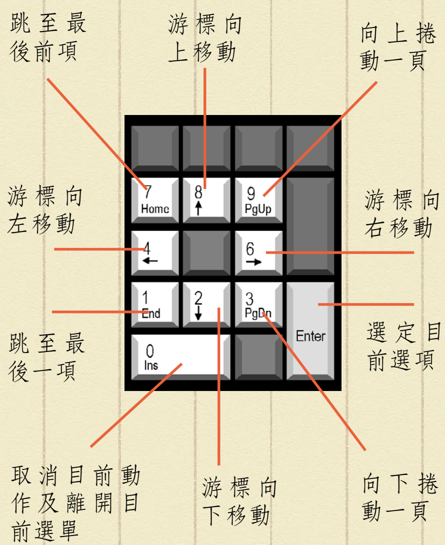


所謂「移動」，是指您所扮演的角色，在原野上或城鎮中行走的動作。「移動模式」除了行走之外，還可讓您操作主角和其他人交談，或者是調查身旁的建築或物品。

遊戲選單

遊戲裡有許多狀況需要利用「選單」來操控。包括使用物品、施法及戰鬥時等等。

另外在遊戲中，有些項目的數量已經超過一頁（例如物品），這時視窗右方的「捲動棒」就能夠發揮它的功能，提供您查詢該現在游標在所有項目中的位置了。



遊戲中的幾個選單畫面：

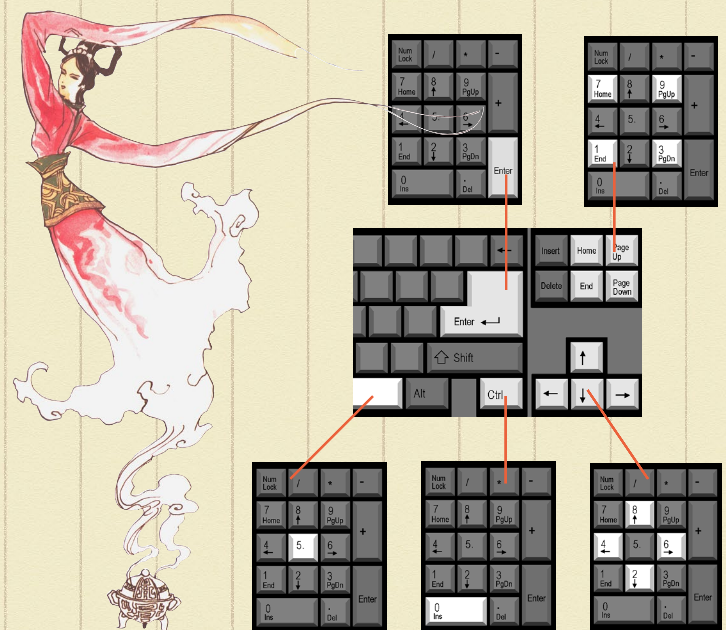
1. 物品選單
2. 狀態表
3. 奇術選單
4. 戰鬥選單






對應鍵

除了上述的操作方式之外，另外還有一些可供對應用的操作鍵，當您不想使用或無法使用上述的操作鍵時，可以考慮改用這些對應鍵。以下便是對應鍵的對應表。



這是遊戲的移動畫面：

原野



城鎮



肆，選單說明

當您在「移動模式」中按下 <Enter> 鍵時，便會出現如下圖般的畫面：


表示隊伍所攜帶的金錢數量

此處為移動模式的主要選單，共有「天書」、「奇術」、「物品」、「狀態」等四項指令。只要能儘快熟悉，那麼在往後的冒險中便能得心應手。

這四個指令的介紹將從右頁開始：





人物左邊的紅色線代表「生命值」，若降至零即稱為「瀕死」。瀕死無法以一般療傷奇術或物品來治療，更無法參加戰鬥。

若要恢復，則必須到客棧休息或使用專門治療瀕死的奇術及物品（通常恢復生命值時體力值也會連帶復原）。

右邊的藍色線代表體力值，在使用「奇術」中的「技巧」時會劇烈消耗體力值。體力值經常會隨著生命值一起恢復。而下方的綠色線代表仙術值。在使用「神通」或「符咒」兩項奇術時均會消耗此數值。



在「天書」這項指令中，還有一些其他的功能。以下是這些功能的介紹：



▲選擇天書後的指令選單

●音　樂（開　關）

為遊戲音樂的開關。您可以自行決定開或關。

●音　效（開　關）

為遊戲音效的開關，您可以自行決定開或關。

●讀　取

若您在先前已經記錄過進度，就可由此選項呼叫上次的記錄。記錄最多可保存「五」個，以幫助遊戲進行。

●記　錄

若您玩累了，這項指令可以幫助您將目前的狀況記錄下來，待下次想玩時能夠繼續上次未完成的任務。

●訊息速度

為主角和其他人對話顯示的速度，可讓您任意調整。調整可分為五階段，「一」表示速度最快，「五」表示最慢。

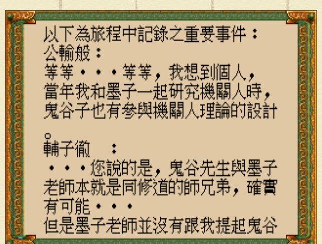
●遊戲速度

為主角的步行速度，可讓您任意調整。調整可分為五階段，「一」表示速度最快，「五」表示最慢。

●記　　載

「記載」是軒轅劍外傳中一項新加入的功能。當您在遊戲中聽見了重要訊息時，均會「自動」記錄在此，以利查閱。

查閱記載畫面時，您可以利用上、下鍵來捲動畫面，也可以按 <PgUp>、<PgDn> 兩鍵快速的前後翻頁。



▲「記載」畫面

●跳回DOS

選擇此項時，程式會詢問玩者是否確定，若玩者選擇確定，則會立刻結束遊戲，並回到 DOS 。

奇術

選取「奇術」指令後，再指定其中一人，畫面上就會顯示出此人可以使用的奇術名稱。若您選擇任何一項奇術，畫面左下角還會出現三種選項，分別是：



●使　用

執行此項功能後，您所選擇的奇術便會發揮功用。

●煉　符

若您所選擇的奇術種 是「符咒」，則會出現這項指令。功能是將該符咒煉成物品，以供自己或同伴使用。

●說　明

可以查看物品的說明文，以了解奇術的來由及其使用方式。

至於奇術部份的其他說明會在第 65 頁「奇術」章節中詳述。

物品

選取「物品」指令時，畫面上會列出隊伍所有物品的清單。當您「選取」任何一種物品時，畫面左下角便會出現下列四個選項：



▲選擇物品後出現的指令

●丟　棄

將此項物品拋棄。拋棄物品時有兩點必須注意：

一・若已丟棄之物品將再也無法取回。

二・遊戲中有些重要的物品是無法丟棄的，若您按下丟棄的指令時，就會出現如圖般的警告，告訴您這樣東西為重要物品，不能丟棄。



▲丟棄重要物品的警告

●使用　裝備

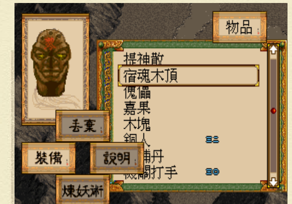
這個選項的顯示會因物品的種　而有「使用」及「裝備」兩種。若該物品能夠使用時，則選項就變更為「使用」。執行後，您所選擇的物品便會發揮應有的功用。



▲只能夠使用的物品

若該物品只能夠裝備時，選項便改變為「裝備」兩字。執行後，您所選擇的物品便會發揮應有的功用。

至於物品的裝備方法，將會在第 56 頁中加以說明。



▲物品裝備畫面

●說　明

對一般的物品，可以查看其物品來由或使用方法。但對於「動物」或「妖魔」等生物，就會顯示像查閱人物目前狀態一般的「狀態表」。

至於狀態表中的各項數值請參閱第 58 頁中的狀態說明。



●煉妖術

這個選項其實是一種法術，有著和秘寶「煉妖壺」相同的功效。必須經由鬼谷子傳授後才會出現在畫面上。

使用該選項時，必須要選取兩樣物品，接著這兩樣物品就會自行煉化成另一樣東西。

至於煉妖術的由來及詳細效力請參照第 65 頁「奇術」章節中的說明。

當您決定裝備物品時，必須按照以下步驟來進行：

第一步驟　選擇需要裝備的角色

大部分的物品，都有其適合的配帶者，若是裝備在不適當的角色上，就會得到「無法裝備」的警告訊息，表示該物品無法裝備在這個角色的身上。



▲裝備畫面

第二步驟　選擇裝備的位置

如果找到了可以裝備該物品的角色後，就要選擇裝備的位置了。



▲人 角色裝備畫面



▲機關人裝備畫面

０１．護頭－保護頭部用的東西。如帽子、頭盔等。

０２．護甲－保護身體免於受傷的東西。材質不一，最常見到的是鐵製品。

０３．武器－武器的樣式不下數百種，但大部分都只為防身之用。有些特別的武器還還可以施展出 似奇術般的效果。

０４． 鞋 －除了防止雙腳受到傷害外，還可增加行走速度、敏捷度及反應力。

０５．戒指－戴在手指上用的東西。種 很多，且都含有不可思議的神秘力量。

０６．護駕－「護駕」用的東西可以是戰鬥中以「煉妖術」收服的敵人，或是以「煉妖術」所煉化出的「活物」。將這些活物裝備在身上，便可增加各種自身屬性。至於增加何種屬性則因種 而定。但要注意人 不可使用機關 的物品來當護駕。

０７．法寶－而「法寶」是除了身上所穿戴的裝備之外的一種具有特殊功用的物品。

０８． 頭 －指機關人的頭部。材質從木製到銅製都有。

０９． 驅 －指機關人的身體。材質從木製到銅製都有。

１０． 臂 －指機關人的手臂。材質從木製到銅製都有。

１１． 腿 －指機關人的雙腿。材質從木製到銅製都有。

１２． 心 －指機關人的動力。通常是使用像老鼠一樣的小動物。

１３．這裡所提到的各種屬性，請參考第 60 頁的說明
　　。

　　裝備完成時，右方的屬性表就會立刻做改變。您可以在比對安裝前後的差異之後才決定是否裝備。若想交換某一部份的裝備時，只需重覆以上兩個步驟即可。若您想解除身上某部份的裝備時，請選擇物品欄內的「無」，再和該部份的物品替換即可。



　　選取「狀態」指令後，還須指定其中一位角色，接著便出現該角色的狀態欄，玩者可藉此得知該角色的詳細狀態。以下便是狀態欄內各項目的名稱及簡介。



●等　級

　表示該角色目前的平均能力水準。

●生　命

　　此數值為該角色的生命。當數字下降至四分之一以下時，會出現重傷警告。降為零時該角色會陷入瀕死狀態，此時若不至客棧休息，或以藥物、奇術救治，將無法再參加戰鬥。

●體　力

　　表示該角色目前的體力及體力上限。若玩者使用了「奇術」指令中的「技巧」，將會耗損體力。

●仙　術

　　表示該角色施展仙法的能力。若玩者使用了「神通」及「符咒」這兩種奇術，將會消耗此項數值。

●狀　態

　　此項平時以健康表示，若角色中毒或者麻痺等等狀況，均會顯示在此。

●經　驗

　　斜線左方的數值代表目前的經驗，右方則代表下次升級時所需要的值。

●金　錢

　　隊員 體所攜帶的金錢數量。

●力　量

此數值會影響「戰鬥力」屬性，力量數值越高則戰鬥力屬性的數值就會越高。

●智　慧

代表該角色的智慧。此數值並不會改變，但會影響某些奇術的效果。

●敏　捷

此數值將決定戰鬥時的優先攻擊權，會影響「反應力」的數值。數值越大則越能早一步攻擊對手。

●運　氣

此數值會影響逃跑的機率，數值越高則逃跑的可能性越高。

●反應力

當身上裝備了可增加速度的物品後，再加上「敏捷」屬性，就是反應力的數值了。受到「敏捷」屬性的影響，敏捷度越高則反應力越高。

●戰鬥力

身上裝備了可以增加攻擊力的物品後，再加上「力量」屬性，就變成戰鬥力了。此數值受到「力量」數值的影響，數值越高則敵方受到的傷害越大。

●防禦力

此數值將影響角色抵擋敵方攻擊的能力。數值越高則較能抵消對方的攻擊。

●閃躲率

決定在戰鬥中迴避敵人攻擊的成功率。此數值越高則表示迴避的機率越高。

●抗　力

角色的抗力反應共有「物、熱、冷、毒、魔」等五　，各有其不同的意義。且容易受到身上裝備的物品所影響。因此在裝備身上物品時，要特別小心取捨。



影響抗力的記號共有四種，分列在物、熱、冷、毒、魔五個字的右方，分別為：


此記號代表可完全卸除敵方該種攻擊，且不受絲毫損傷。


此記號代表角色會直接承受敵方的攻擊，與裝備的物品互不相干。


此記號代表角色必須承受該種類的攻擊及本身裝備物品的雙重打擊。


此記號表示角色可以吸收該種類的攻擊並轉為為強自身體力。

而除了上述四種記號外，物、熱、冷、毒、魔五字又各自代表了以下的意思。

物－物理性的攻擊。指一般刀劍拳腳的傷害。

熱－火炎、靈等攻擊所造成的傷害效果。

冷－冰、水等攻擊所造成的傷害效果。

毒－對於毒性所造成的傷害效果。

魔－指一些特殊奇術所造成的傷害效果；如「入夢符」、「鬼哭符」等。

●裝　備：

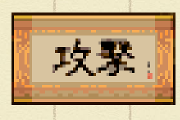
顯示 身上下的裝備物品。

伍，戰鬥選單



和移動模式不同的是，在戰鬥畫面中另外有其專屬的指令和選單。當螢幕切換至戰鬥模式時，畫面中會出現四個指令，且各個指令下還有其子選單。

以下將針對這四個指令及其子選單的功能做個介紹。

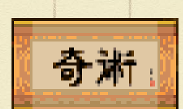


●攻　擊

選擇「攻擊」指令後，再決定對象，該角色就會攻擊這個敵人。攻擊完畢後就會回到待命狀態。

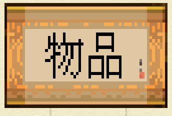
●集　中

選擇「集中」指令後，再決定對象，我方隊伍就會集中攻擊該目標，直到敵我任何一方生命降至零或您按下任何鍵為止。



當您選取「奇術」指令時，畫面上就會列出這個角色所有的奇術，此時您可以選取某一項奇術以供角色施展。

註：此時無法觀看說明文。



當您選擇「物品」指令時，畫面上會列出隊伍的「物品欄」。您可以選取某樣物品來使用。若您所選擇的是曾經被您收服過的敵人或是已煉化成的生物，這些生物就會協助隊伍戰鬥。要注意戰鬥中只能同時釋放兩個「活物」出場。

註：此時無法觀看說明文。



●防　禦

選擇「防禦」指令後，角色會以防禦狀態來抵擋敵人攻擊。雖然效果不很明顯，但對於利用「煉妖術」來收服虛弱的敵人倒不失為一個好方法（因不小心會砍死敵人）。

另外使用防禦指令時，身上若裝備有法寶，則會產生特別的功效。

●逃　跑

使用時，會脫離這場戰鬥。但逃跑的機率和「運氣值」有關。

陸，奇　術

●煉妖術

這個指令必須在您得到鬼谷子真傳後才會出現。施行時能夠收服因重傷而虛弱的敵人。

煉 妖 術

說到煉妖術，就非得從傳說中的「煉妖壺」開始說起了。

相傳此壺是遠古時期女媧神創造世間生物的工具。後來女媧神將此壺留在凡間，壺裡關著無數危害凡間的妖怪，靜靜地隱藏在不為人知的地方……。



▲施展煉妖術

據說得到煉妖壺後，可以將身上的行李保存在煉妖壺中，因此可以攜帶大型的生物，據說煉妖壺之內有著另外一個世界，其中還住著一位「壺中仙」，他會幫助使用此法寶的人，吸收保存任何東西在壺裡（包括敵人），甚至還提供他的法力將任何生物煉化成另一個新的生命。

而煉妖奇術卻是刻在煉妖壺的內側。和煉妖壺一樣，煉妖術具有收服生物和煉化生物等兩種功用。

當您學得煉妖術之後，便會在移動畫面的「物品」命令以及戰鬥畫面中的「行動」命令裡多出「煉妖術」的指令。戰鬥中可利用煉妖術將生命力不足的敵人吸收進來，然後在戰鬥以外的時間使用煉妖術組合吸收來的生物。但要注意合體出來的生物等級，若高過主角太多時，就會因能力不足而失敗。

通常大多數失敗的組合都會變成一隻「蛙」。

奇術系統

奇術系統除了較特別的煉妖術之外，其餘共包含了「神通」、「技巧」、「符咒」與「醫術」等四大 。使用這四 奇術後，會消耗某些屬性數值或物品。如「神通」與「符咒」會消耗施法者的仙術值，「技巧」會消耗使用者的體力值，「醫術」會消耗物品欄的五 藥材（五 藥材請參考說明書第 69 頁）。

遊戲中還提供了所有奇術的說明文，可以在使用前先參照其用法。

煉　符

使用符咒術時，會多一項「煉符」的指令，可將符咒畫出來放在物品欄內，讓沒有這項奇術的同伴使用。但在使用物品欄的符咒時仍然會消耗掉使用者的仙術值（並非煉符者的），所以玩者必須多次嘗試調度運用。

媒　介

若在戰鬥中要使用雷擊符，就必須先召喚一朵施法用的雲，例如施展祭雲符或使用火龍傳雲令。其他還有祭風符、祭火符也是媒介 的奇術。但是要注意敵方同樣也可能會利用這種媒介，只要在敵方開始召喚媒介時多注意就可以了。通常需要媒介的奇術威力都很強，在適當的時機消除媒介是很重要的事。以下是各系奇術的媒介及適用的奇術說明。

風　系：

適用符咒：

轉風符	產生如刀割的旋風，但範圍不大，只能對付一個敵人。
踏風符	被施此術者移動時有風助力，增加敏捷力。

使用媒介：

祭風符	召喚風的媒介。
止風符	停止風的媒介。

雲　系：

適用符咒：

凝血冰雨符	讓天上雲霧放出含冰針的細雨，對敵人造成傷害。
散冰風輪符	天上有雲時才可施展，將雲中的水氣結合成冰刨，集中攻擊目標。
冰石亂墜符	喚出雲中水開始結晶，形成冰石下墜攻擊目標。

所需媒介：

祭雲符	召喚一朵雲的媒介，這種媒介並非真的雲，也可在室內召喚。
退雲符	退散雲的媒介，有時候在戰略上敵人會使用你不會的奇術，或許可用此法來阻止敵人的戰略。

火　系：

適用符咒：

帶火風輪符	喚風引火焰形成火圈輪，向敵方掃去。
火龍吐炎符	從火焰中衝出一條火龍，口吐火球噴向敵人，攻擊相當猛烈。

所需媒介：

祭火符	召喚火的媒介。
收火符	收回火的媒介。

柒，物　品

物品欄最多能攜帶五十樣物品。所能得到的物品都有其說明、圖樣及 別顯示。

以下便是遊戲初期主角能夠拿到或買到的物品簡介，共分為道具、藥材及裝備物品三大 。其中藥材還可細分為金、木、水、火、土等五個種 。醫術的使用，必須靠著藥材的調配組合才會發生功效，因此在施行醫術時，身上的藥材就會自動減少。藥材不夠時，便無法使用該項醫術。

道　具

乾　糧	旅行必備的食物，食用後可恢復少許體力。
水　果	日常生活中的食品，食用後可恢復少許體力。
嘉　果	一種稀有果實，服食後能夠補充體及生命力。
松　月	漆一種特殊樹脂所製成的療傷靈藥。
解病萬靈丹	可用來治療中毒。
土地神籤	能呼喚出土地神，幫忙你回到上次去過的城鎮。
還魄丹	可解救瀕死之人的靈藥。

醫術

邪中藥經	邪華陀櫧嶂所著的邪中藥經，可在戰鬥結束後解毒、治病。
療傷術	恢復體力用。
點水清心卌	點水清心卌除了不能在戰鬥中使用之外，是恢復體力、治外傷或重傷的良法。
回神術	為古時道術者所必學，能在戰鬥中恢復少許仙術。

裝備物品

匕首	一般人防身的武器，優點是可左右手各拿一把。
紙扇	武功高強的人，就算使用紙扇也能發揮高強功力。
青銅劍	青銅劍是一般常見的武器，以青銅材質製成。
木槍	木槍是一般民眾最常使用的武器。
大刀	俗話說千日劍，百日刀。刀比起劍要容易上手的多。
大環刀	如果是好的打鐵匠，鑄造的大環刀既鋒利又實用。
皮護甲	皮護甲可保護身軀重要部位，降低傷害的嚴重性。

絲衣	以蠶絲織成的絲衣，冬暖夏涼，十分好用。
斗笠	日常生活中使用的斗笠，能擋陽光及遮雨。
皮帽	出外時戴著皮帽，能遮避風寒，免受疾病之害。
皮手套	皮手套的活動性良好，又能有效的保護雙手。
草鞋	一般百姓所穿著的鞋。
布鞋	比較有點積蓄的人家，多半會買這種行動方便的布鞋。

捌．角色介紹

〔輔子徹〕：

年齡約十九歲。本故事主角，是三家分晉時沒落貴族的後代，童年在家族瓦解的混亂下渡過，十歲時被墨子收為徒。從小對製造機器工具有高度興趣，墨子便專教他這門技術。很快的他就成為門徒中最擅此道者。

輔子徹個性灑脫，喜好穿著絲製的白服，在同門徒弟眼中是個叛逆不守規矩的學生，又常到處亂跑。墨子正直晚年，相當寵年少的輔子徹。



〔蜀桑子〕：

年齡約四十歲，蜀國人，本名桑淨，曾經拜鬼谷子為師，學的是奇術兵法與機關術。後來叛師逃走，偷了鬼谷子的寶物〞煉妖壺〞。

蜀桑子也受到諸子百家爭鳴的影響，自創新說，認為他的學說能夠使世界和平，人民安居。想自己實踐這個目標。



〔墨子〕

　　本名墨翟，將近九十歲，其一生事蹟在歷史有記載，弟子約三百多人。本來定居在魯國，現在因調查跟魏國有關的陰謀事件，帶了十幾名弟子暫居魏國首都大梁 近。

　　墨子的學說當時與孔子齊名，其學說主張『兼愛』、『非攻』.....等等，在此不詳述。其實他的學說最主要就是教人追求大利，他所指的大利是對天下眾人都有益的利，其學說細分出來的項目只是為了讓人看清楚大利與小利（私利）之分別而已。用現代人的眼光來看他的思考言論非常具有邏輯觀念。



〔公輸般〕

　　將近八十歲，又稱魯班，歷史上記載的工匠發明家，被後世尊為工匠之祖。

　　公輸般曾經為楚國發明戰爭兵器，但受墨子所感化。晚年常找墨子研究學問。

　　現在的公輸般離開他的家族，帶著弟子周遊天下。





〔禽滑釐〕

　　墨子的大弟子。負責訓練門徒的軍事武術。

〔鬼谷子〕

　　將近八十歲，原名王栩，曾與墨子同學道，定居於太室山鬼谷中，自號鬼谷子。（太室山是現在的嵩山）

　　鬼谷子於理化數學、天文學、兵學與仙法卜掛無不精通，又廣收門徒，名聲遠播。



〔紋錦〕

　　蜀國文化的衣裝打扮。是個將近二十歲的年輕女孩。是蜀桑子的女兒，蜀桑子因為不滿她的獨自思考（意見太多），與他的愚民主義相衝突，毅然拋棄她。

　　紋錦正如一般同齡少女，較為多愁善感，但因為從小就在蜀桑子寄予蜀國友人的宮殿中長大，比較沒見過世面。



〔鑄石子〕

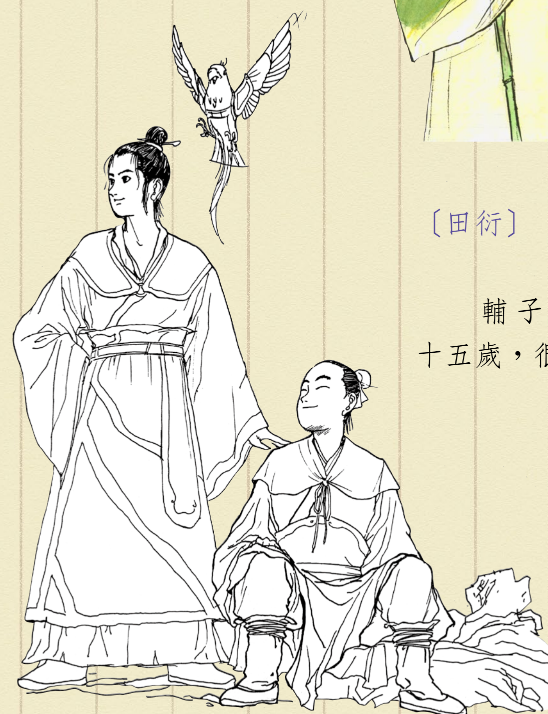


現在三十五歲。本名黎仲俠。曾經是墨子門徒，因幫助被貴族欺壓的窮人，被貴族捉去砍了雙手。後來墨子幫他用機關人的技術製造了義肢，鑄石子因為他得罪太勢利貴族，怕會拖累墨派，便自己宣稱他叛師，脱離了墨派。在三晉地區組織”庶人幫”，讓貧困無助的窮人能互助的組織，有時候也會去做劫富濟貧的勾當，是官府眼中的盜賊份子。

〔扁鵲〕



被後世尊為醫聖，現在約九十幾歲。

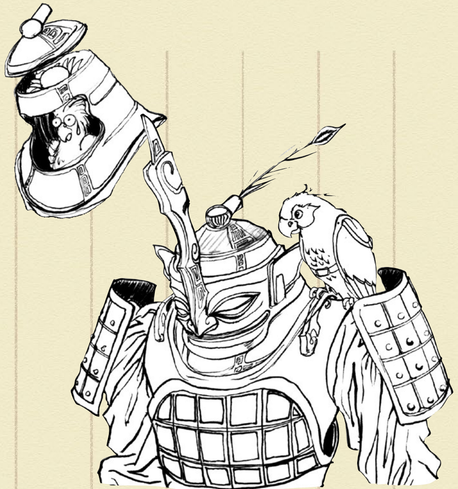


〔田衍〕

輔子徹同門師弟，十五歲，很崇拜輔子徹。

〔疾鵬〕

事實上是一隻鸚鵡，被蜀桑子練化成一個半機關的鳥，智慧很高，能言善道，並且有他一個專屬操縱的機關人。相當受蜀桑子寵信，被蜀桑子封為將軍。



〔孫賓〕與〔龐　〕

約十七歲。兩人現在是相當要好的師兄弟，現在與鬼谷子學兵法，也都是歷史記載的兵法專家。孫賓為孫武之曾孫。龐　日後出仕於魏國，但怕才能比自己高的孫賓比自己得寵，而使計陷害孫賓。孫賓裝瘋避禍，逃到齊國當軍師，並改名叫孫臏。最後用高明的兵法打敗龐　。他們造成戰國時代中期幾場著名戰役的發生。故事中現在他們還在少年時代。



〔李勤〕

企圖篡位的魏國將軍，體大無腦，約四十幾歲。



〔西來人〕

年齡約四十來歲，金色髮毛，藍色眼珠。從遙遠的西方國家來的流浪者，他自稱來自”西來”（也稱希臘），又博學廣識，所以被稱為西來人。據他說他當時的國家與西方大國波斯發生戰爭，他被波斯人俘虜，後來逃走，買通波斯商人一起離開波斯，順著交易道路到蜀國。在蜀國與蜀桑子結交為友，同行到中原太室山拜鬼谷子為師。擅長天文與數學。





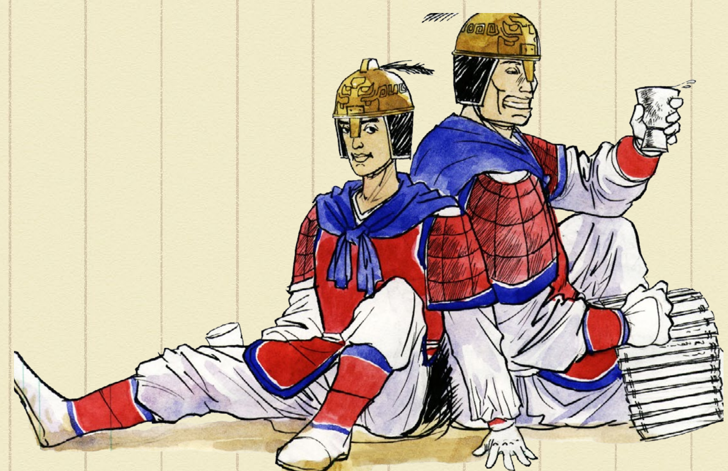
〔魏文侯〕

晉大夫魏斯。魏國的統治者。

〔西門豹〕

歷史記載的名政治家，有文獻記載他用巧妙的手段廢除一個地區巫人拿人命祭祀的惡習。

目前只是個無名小卒，約二十幾歲。



〔安策〕

約四五十歲，由於世代貴族，擁有長葛到許昌一帶的領地，因為政策問題（借調兵馬糧食），被韓國虔封為卿。

在安策的領地上，人民對他的刻薄自私與奢侈浪費非常不滿。



註：以上墨子、公輸般、禽滑釐、鬼谷子、扁鵲、孫賓、龐 、西門豹、魏文侯與韓虔等人是歷史有記載的人物，但其中是否真的有鬼谷子及孫賓這幾號人物是頗受爭議的，他們可能也是古人虛構出來的人物。

玖，　錄

一．軒轅劍外傳的時代背景

本遊戲故事部份有牽連到歷史背景，所以我們也有義務要將這資料提供出來，有在研究中國歷史的人應該很清楚，而不知道的人也沒有關係，不至於影響遊戲的樂趣，有興趣的人可以深入研究看看，而本篇僅做個簡單介紹。

故事時間設定在西元前四百二十年左右，魏文侯二十七年，周威烈王六年。這段時期在歷史上稱為戰國時代，此時正直戰國時代的初期，因為發生的歷史事件夠大，所以從春秋時代轉變而來。

事情大略是南方吳越兩大強國滅亡、齊國被田氏奪權取代、中央大國晉國被自家的韓趙魏三家瓜分等等，最重要的是觀念上的天下統治者周天子已經完 沒有實權，反而淪落到要向諸侯進貢的糗態，完 是一付「家裡沒大人」的亂象。

中國有史以來的封建制度已經徹底瓦解，庶民可以做官；奴隸可以當將軍，聰明的人紛紛自由發表思想見解，而一般百姓已被騷擾過度，和平的生活也算奢侈的夢想。

場所發生在被稱為「三晉」的地區

稱為「三晉」是因為原來的晉國被韓氏、趙氏與魏氏三家卿大夫奪權給分掉，本來晉國有十來個卿大夫，後來相互吞食，直到這三家合力把野心最大的智氏消滅後才安定下來，後來三家就成了三國，分別為韓國、趙國與魏國。其中尤以魏國經濟文化最為發達，其主君魏文侯也相當賢能，許多能人異士也多聚集在魏國一帶。

這個時代最大的文化特產就是諸子學說百家爭鳴，繼孔子以後就屬墨子一派活動最旺盛。

墨子主張世人應相愛護，國與國之間不鬥爭，天下就能太平。然後廣收門徒，到處行俠仗義、宣揚墨學。這也是後世俠客所景仰的俠義之道。

其他還有道家的老子、兵法家的孫子，以及如謎一般的鬼谷子等大宗師。（鬼谷子門下有道家、兵法家、法家及縱橫家等等，連鬼谷子是否存在都只是個傳說。）

還有各行各業的祖師，如工匠之祖魯班（也稱公輸般），發明了許多工具與武器，確實也有傳說魯班有發明機關人這 東西，以及在天上飛行的木鳥（又有傳說是墨子發明的）。

只可惜，秦始皇統一天下後直到近代為止，雖然歷史經常重演，但再也不見有這麼多創意家能如此活躍的時代。

這些人用智慧終結了神話時代，卻創造了新的神話故事……。

二．這世界的眾生

●動物

這世界充斥著各種動物，通常能捉到的都可用來賣一些錢。

●人

女媧神創造的生命中，智慧最高的種族，擅長創造、利用器物來維持生活。

●妖魔

來源不一，型態不一，有特殊能力的生物或非生物。

●神仙

自然現象的管理者，有組織式的存在任何地方。

三．城鎮中的各種去處

●客　棧

除了市鎮街坊中的三姑六婆外，客棧裡也常會有人在此聊天。有時間不妨和這些人談談，說不定會得到一些風土民情或是重要消息。

就算是千錘百鍊的英雄，也必需休息。客棧裡有的是舒適柔軟的床，可讓隊伍的疲勞狀況完 恢復，即使瀕死也一樣。

●藥　舖

藥舖專賣些醫術應用的藥材以及各 特製藥物。每一種病症所需要耗用的藥材都不同，只要懂得對症下藥，又能將金、木、水、火、土五大種 的藥材備齊，一旦有症狀發生，就可以立刻配製藥物了！

如果不想使用醫術，藥舖還有已煉製成的丹丸，雖貴但卻可以直接使用，對玩者來說也是個不錯的選擇。

●打鐵舖

打鐵舖是專賣鐵製品及防具的地點，平時還幫一般農家打鐵，例如製做菜刀、鋤頭等等。因為亂世之中，妖魔強盜橫行四方，很多人都會去打鐵舖買一些刀棍等武器防身。玩家不妨也多去打鐵舖瞧瞧，順道買些武具，可以提供自己更周 的保障。

●雜貨店或雜貨攤販

如果想買些雜物，不妨去趟雜貨店，找看看有沒有什麼稱手的道具。這些雜貨店還兼差做二手貨生意，不過可不是什麼都會收購的。如果找不著雜貨店，逛逛街坊，說不定能找到流動的雜貨攤販，這些雜貨販麻雀雖小，卻五臟俱 。

四．軒轅劍外傳的世界

周天子的領地



洛陽　　太室山

韓　國



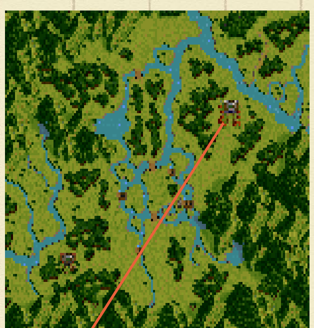
新鄭（韓的首都）
長葛（安策領地）

魏　國



許昌（安策領地）
鄢陵（蜀桑子領地）

魏　國



大梁（首都）

五．機關人

機關人是墨子與公輸般在討論戰爭武器時，所構想出來的自動士兵，本意是想代替人打仗，但又發現其發展性無窮，很可能會到失控，或是被用來屠 更多人，決定放棄相關的研究成果。

一般 於人型的機關人分為「頭」、「軀」、「臂」、「腿」與「心」等部份。

機關人動力來自於「心」部份的機關系統，通常用一些小動物如老鼠的運動轉化為整個機關人的活力。

「頭」也稱為機關人的「頂」，裡面是機關人中最複雜的部份，由非常大量的絲線所織成，稱之為「樞」，這個部份掌管所有機關人的行為。

其餘設備「軀」、「臂」與「腿」。依材料性能分成數個等級，還可再加以強化，加裝輔助用的刀械或暗器等等。

六．關於蜀國

　　蜀國位於現今中國四川省的位置，因為地處於四川盆地中，交通不便，與中原隔絕。其中的文化科技發展與富庶程度不下於中原，可算是另一大文明古國。後來戰國晚期被秦國徹底滅亡，所有文化資料 被摧毀。直到西元 1990 年在四川省三星堆出土一批文物才得到證實。

七．法　　寶

　　在遊戲中，您會因為某種機緣巧合，得到一些特殊的法寶。這些法寶各有其獨特的功用，如將它裝備在身上，會因為不同的條件而成長。這些條件可能是吸收敵人所施展的法術能量、媒介，金錢；甚至在主角防禦敵人攻擊時，還會幫主角吃掉敵人。等到法寶成長到一定的程度，便會轉變成武器、防具或是其它的型態，以供主角利用。

八．考　　據

　　雖然是拿中國歷史為背景，但是仍然會與正史有所誤差，我認為太過鑽研反而有礙遊戲樂趣或是美觀（據非常正統保守的說法，大部分的民宅幾乎一無所有，而且在這個年代可能還沒有桌椅櫃子之 的家具，也沒有那麼多藥鋪，甚至茶這種飲料還沒上市）。若 盤考據可能玩家也沒辦法接受那種時空太遙遠的隔閡。

　　不過一些比較肯定的情況是：

　　當時還沒發明紙、佛教尚未傳入中原、考古學家有挖掘出琉 碎片；鋼製短刀（這些東西要好幾世紀後才會廣為使用），還有銅鏡製品在長江一帶的楚國相當暢銷等等，其實當時的社會景物可在現代的日本還能看出有甚多保存下來，例如和式房間的擺設，正是桌椅尚未流行時的寫照。

　　為何不見有詩、詞，或文言文在劇情中出現？

　　理由很簡單，因為怕人看不懂。

　　用比較現在的觀點來看，中國的古式文言文算是一種壓縮語言，因為最早沒有紙的時候是彫刻在竹簡上，以及發明紙以後缺乏印刷技術，文書必須用手抄來複製。所以為了省去製作上的不便，就使用大量壓縮的文言文來記載。甚至後來還藝術化，就成了詩或詞。

只是壓縮語言很容易失真，也造成閱讀不便，甚至還要許多後世的大文豪再為文章批註解，恐怕還不一定對。不但如此，這些大文豪通常是用更長的文言文來批註的。

過去這些古式書生必須在寒窗苦讀十年（或一輩子？）來了解別人在寫什麼東西？

現代人所接觸的資訊量暴增，學這些文言文的時間減少，所以我們不可能用這些花招來虐待各位。

註：以上資料是企劃鮑某人所提供，這個企劃沒有高級文憑，所以這些內容不足以採信或引用，甚至有些是虛構的。他都不拿偉大、公正、絕對正確的教科書來抄，所以請各位讀者千萬有所警覺，不要背下來又參加考試時又受影響而出錯。千萬注意！

企劃後記：

關於本遊戲，在此有許多必須聲明的事：

(１) 本故事以歷史為架構所虛構出來的

(２) 故事中的高科技產品只是增為了加內容趣味性，雖然假托是一些智者所發明，但請中華民族的子孫們千萬別誤會，以為”兒子一定跟爸爸一樣聰明”，相信這種觀念是很愚蠢的事。

(３) 本故事曾多次提到政治，但絕無影射當今任何政治家，像蜀桑子這種人幾十年前死掉好幾個，而未來出現的絕非 DOMO 小組的責任。

野心家的走狗們請注意這一點。

◎後記◎

『軒轅劍外傳—楓之舞』並不是描寫楓葉飄落的美，而是指戰場上萬支旌旗飄揚所造成的場景。

『楓之舞』是我們小組一次新的嘗試，在製作這個遊戲的期間，我們動員了一位企劃，三位文編來鋪述遊戲的內容及故事，請各位玩家在接觸此遊戲時，能細細的品味『楓之舞』的內容。

從ＡＰＰＬＥ時代到ＩＢＭ時代，ＤＯＭＯ小組至今已邁入第六週年。期間共製作了１２個遊戲，而『楓之舞』這次仍堅持讓２８６的電腦也能執行，是希望能顧及『軒壹』『軒貳』的玩家們。但遊戲界一直在進步，許多遊戲早已昇級到３８６執行，且現出更好的效果，因此我們也將開始往３８６系統發展，也許下一套『軒參』將支援３８６及ＥＭＳ，那時我們將努力製作出更好玩的遊戲。

同時希望玩家對於『楓之舞』有任何的批評或建議，請來信告訴我們，那都將成為我們邁向更好的指標。

我們追求的並不是作一個完美的經典遊戲，我們只希望能作出一個讓玩家覺得好玩的遊戲，我想，這是ＤＯＭＯ小組唯一的目標，也是最重要的目標。

同時在這感謝許多玩家，在我們製作遊戲期間，給了我們許許多多的建議和指教，也許這次的遊戲仍有許多讓您不滿意的地方，但我們將會不斷改進。

『也許我們不是最好的，但我們將會是最努力的！』

ＤＯＭＯ小組　ＴＭＨ

拾． 問題排除

◎軒轅劍外傳問答錄◎

以下是各位玩者可能遭遇到的問題，我們以問答的方式記載如下，供各位玩者參考：

問一：為什麼我在 DOS 下執行 PLAY 時出現 OUT OF MEMORY! 的訊息？

答：這訊息代表你的主記憶體不足，請不要載入非遊戲必要的常駐程式，例如中文系統、滑鼠驅動程式等等。

問二：我在遊戲進行途中時當機了，這到底是怎麼回事？

答：大多數原因出在音效卡不完 與聲霸卡相容，請試著關掉音效。

問三：我一進入遊戲就當機了！

答：你可以檢查電腦是否裝了病毒終結者之 的防毒程式，請試著關掉此程式。

問四：以上的問題都不是我的問題，但還有問題該怎麼辦？

答：請您直接撥電話到本公司服務專線，細節請參考本說明書之「售後服務」部份。

◎軒轅劍貳製作群◎

監製	李永進
企劃	Abalone
文編	王姿懿 陳志弘 李佳澤
美術設定	郭炳宏
美術設計	蔡大勝 林宏儒
地圖設計	蔡大勝 羅國成 黄雅芳 洪一鳴
角色設計	杜政達 鍾語桐
角色動畫	潘潔馨 杜政達 林信源
戰鬥角色設計	簡明哲 張孝儀
戰鬥效果設計	張孝儀
戰鬥背景	林信源
程式設計	蔡明宏
音樂	蘇竑嶂
音效	董嘉男
說明書	蕭建宏 姜崇熙 賈卓倫
廣告・宣傳	賈卓倫 蕭建宏
封面繪製	陳弘耀
技術協助	林嘉裕 林育洲 姚壯憲 饒瑞鈞 林宏錫
資料協助	林俊榕 梅期皓
遊戲測試	林槍科 陳瑞鴻 林大甲
特別感謝	鄭淑芬 郭麗貞 黃雅芳 辜文祺 林　強 邱豪冠 張哲家 蘇俊叡

製作・發行　1995 大宇資訊有限公司



NAN 98'4.8

T.M.H.

JACKY

楊進財

DOMO